

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa yang belajar matematika dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional dengan nilai  $t_{hitung}=3,65 > t_{tabel}=2,00$  pada tingkat kesalahan 5 %. Kemudian karena adanya perbedaan rata-rata tes antara kedua sampel penelitian, dimana kelas eksperimen rata-ratanya 67,08, dengan kategori cukup, sedangkan di kelas kontrol rata-ratanya masih 56,25, karena terdapat perbedaan maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, yaitu:

1. Jika guru ingin menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas, maka sebaiknya guru telah memberikan atau menjelaskan materi terkait kepada siswa pada pertemuan sebelumnya, sehingga pada pertemuan tersebut guru tidak lagi menjelaskan materi, dan bisa memulai kegiatan diskusi dengan lancar tanpa mempertimbangkan waktu yang habis karena menerangkan pelajaran.

2. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa menerapkan *Team Games Tournament* pada tempat dan materi ajar berbeda serta mengontrol variabel-variabel yang ikut mempengaruhi kemampuan matematika siswa. Sebaiknya kategori soal berbeda-beda, soal yang baik terdiri dari 25% mudah, 50 % sedang, dan 25 % sukar.